

RELACIONES SOCIALES EN PLATAFORMAS DIGITALES DE VIDEOJUEGOS: STEAM



Personalizar ChatGPT

Preséntate para obtener respuestas mejores y más personalizadas ⓘ

¿Cómo debería llamarte ChatGPT?

Hakimi

¿A qué te dedicas?

Estudiante de pregrado de Antropología Social

¿Qué cualidades debería tener ChatGPT? ⓘ

-Las afirmaciones y opiniones deben estar respaldadas por referencias a fuentes publicadas. No inventes ninguna fuente. Si no conoces una fuente, simplemente dime que no conoces ninguna fuente relevante.

+ Hablador

+ Ingenioso

+ Franco

+ Alentador

+ Generación Z

+ Escéptico

+ Tradicional

+ Visionario

+ Poético



¿Algo más que ChatGPT deba saber sobre ti? ⓘ

-Soy un estudiante de pregrado de Antropología con experiencia amateur en investigación.

-Mi principal rol es investigar sobre extracción de datos en comunidades asociadas a videojuegos.

-Palabras claves: extracción de datos, antropología digital, colonialismo de datos, capitalismo de vigilancia, lógicas algorítmicas en plataformas,

Avanzado ▾



Habilitar para nuevos chats

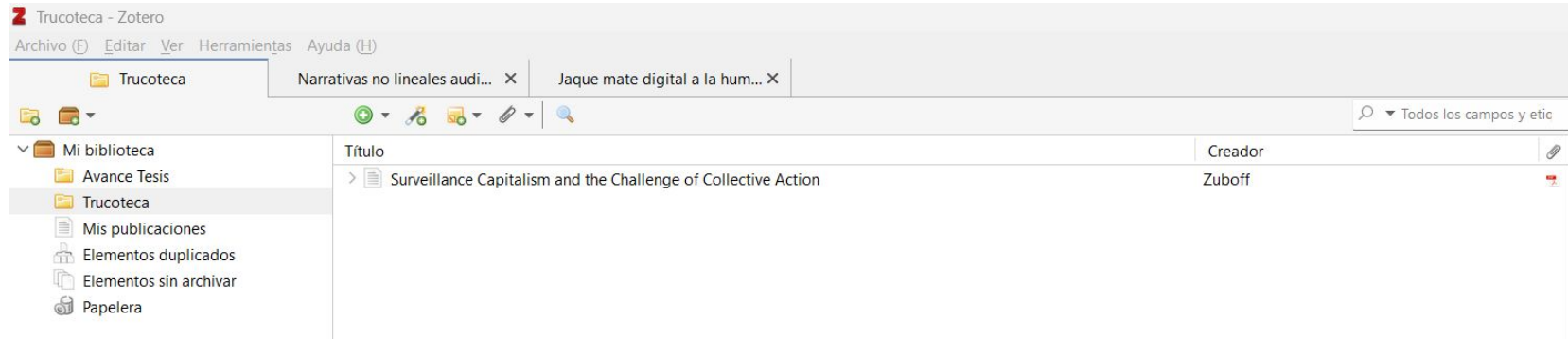
Cancelar

Guardar

1. PERSONALIZACIÓN DEL PERFIL DE USUARIO

LIBRO 'CLÁSICO' COMO PUNTO DE PARTIDA

Utilicé los planteamientos de Soshana Zuboff (2019) sobre la vigilancia y pérdida de autonomía para observar cómo esta se ve presente en las experiencias digitales mediadas en plataformas.



NOTA: También consideré clásicos como M. Mauss (2009) y sus ensayos sobre el don, al igual que Bourdieu (1973, 1983) y el capital social. Pero para los efectos de la evaluación se optó por un texto ya revisado

Revisión de 3 teorías específicas, en Chat GPT, Claude y Deep Seek

ROL

Estudiante de pregrado en proceso de tesis de antropología social

###CONTEXTO Revisión bibliográfica para una tesis sobre la relación de usuarios (como agentes) y plataformas digitales (Steam), y cómo esta se experiencia se ve atravesada por la extracción, producción y comercialización de datos

###INSTRUCCIÓN - ¿Cuáles son las principales teorías sobre las relaciones sociales en plataformas digitales asociadas a los videojuegos?

-Razona paso a paso.

-Debes tener la precisión de un joyero y no equivocarte en las referencias.

1. Plataformas como estructuras algorítmicas y extractivas

Enfoques: economía política digital, capitalismo de plataformas, vigilancia

a. Capitalismo de plataformas

- Nick Srnicek (2016) en *Platform Capitalism* conceptualiza plataformas como infraestructuras que median interacciones entre usuarios, empresas y datos, posicionando a las plataformas como agentes de explotación algorítmica.
- En este modelo, los usuarios son simultáneamente **productores de datos** y objetos de explotación comercial. Steam, por ejemplo, no solo aloja videojuegos, sino que estructura la experiencia de usuario a través de algoritmos de recomendación, monetización y tracking.

b. Capitalismo de vigilancia

- Shoshana Zuboff (2019) en *The Age of Surveillance Capitalism* sostiene que las plataformas operan bajo un régimen donde la experiencia del usuario es constantemente analizada para extraer "excedente conductual", convertido en productos predecibles y vendibles.
- Este análisis es relevante para Steam, que personaliza recomendaciones, ofertas y promociones en base al comportamiento in-game y en la plataforma (reseñas, horas jugadas, wishlist, etc.).

c. Infraestructuras invisibles

- Jean-Christophe Plantin et al. (2018) en "Infrastructure Studies Meet Platform Studies in the Age of Google and Facebook" (*New Media & Society*) muestran cómo las plataformas funcionan como infraestructuras sociotécnicas invisibles que configuran la acción social sin necesidad de intervención consciente del usuario.

2. Agencia del usuario: más allá de la pasividad

Enfoques: trabajo digital, agencia algorítmica, subjetividades mediadas

a. Trabajo lúdico (Playbour)

- Julian Kücklich (2005) acuñó el término *playbour* para referirse al trabajo realizado por usuarios al jugar, probar, reseñar o incluso *modear* videojuegos. Aunque no remunerado, este trabajo genera valor para la plataforma.
- Greig de Peuter y Nick Dyer-Witheford (2009) en *Games of Empire* amplían este enfoque, vinculando el trabajo lúdico con formas de biopoder y explotación post-fordista en las industrias culturales.

b. Agencia distribuida

- Taina Bucher (2018) en *If...Then: Algorithmic Power and Politics* discute cómo los usuarios tienen agencia, pero esta está profundamente condicionada por los sistemas algorítmicos que estructuran la visibilidad, el acceso y la interacción.
- Steam ofrece agencia (personalización, comunidad, mods), pero lo hace bajo estructuras algorítmicas que encauzan y modelan esa agencia.

c. Interacción y gobernanza participativa

- Tarleton Gillespie (2018) en *Custodians of the Internet* plantea que las plataformas negocian constantemente los límites de la participación del usuario (moderación, normas comunitarias, reseñas, tags), generando una forma de gobernanza algorítmica participativa que mezcla agencia y control.

3. Relaciones sociales en y a través de plataformas

Enfoques: comunidades online, capital social, interacción mediada

a. Capital social y reputación

- Pierre Bourdieu (1986) proporciona una base para analizar cómo los usuarios acumulan capital simbólico (status, legitimidad, visibilidad) en espacios digitales. En Steam, este capital puede observarse en sistemas de logros, reseñas votadas, badges, etc.
- Alice Marwick y danah boyd (2011) estudian cómo la visibilidad en plataformas se vuelve un capital en sí mismo ("*To See and Be Seen*", *Sociological Quarterly*), idea útil para explorar cómo se configuran relaciones sociales jerárquicas entre usuarios en función de su presencia o actividad.

b. Comunidades y afectividad

- Adrienne Shaw (2014) en *Gaming at the Edge* señala que las comunidades gamer se estructuran en torno a prácticas de inclusión/exclusión, lo que tiene implicaciones para cómo se configuran relaciones sociales dentro de Steam y otras plataformas.
- Jenny Sundén y Susanna Paasonen (2018) en "*Shameless Hags and Tolerance Whores: Feminist Resistance and the Affective Circuits of Online Hate*" (*Feminist Media Studies*) abordan cómo los afectos (positivos y negativos) circulan en comunidades digitales, modelando las relaciones entre usuarios y las normas implícitas de interacción.

Teorías sobre Relaciones Sociales en Plataformas Digitales de Videojuegos

1. Teorías de Plataformas y Economía Digital

1.1 Platform Studies (Bogost & Montfort, 2009)

- **Concepto central:** Las plataformas como infraestructuras computacionales que moldean las prácticas culturales
- **Aplicación:** Steam como plataforma que estructura no solo el acceso a juegos sino las formas de socialización
- **Relevancia para tu tesis:** Permite analizar cómo la arquitectura técnica de Steam condiciona las relaciones sociales

1.2 Teoría del Capitalismo de Plataforma (Srnicek, 2017)

- **Concepto central:** Las plataformas como modelos de negocio extractivos basados en datos
- **Tipos de plataformas:** Distingue entre plataformas publicitarias, de la nube, industriales, de productos y lean
- **Steam como caso:** Plataforma híbrida (producto + datos) que extrae valor de las interacciones sociales
- **Relevancia:** Marco teórico clave para entender la dimensión económica de las relaciones sociales

1.3 Economía de la Atención (Citton, 2014; Crary, 2013)

- **Concepto central:** La atención como recurso escaso que las plataformas capturan y monetizan
- **Aplicación gaming:** Los sistemas de logros, comunidades y feeds sociales como mecanismos de captura atencional
- **Relevancia:** Explica cómo las relaciones sociales se convierten en tiempo de pantalla monetizable

2. Teorías de la Agencia y Subjetividad Digital

2.1 Teoría del Actor-Red (Latour, 2005; Callon, 1986)

- **Concepto central:** Agencia distribuida entre humanos y no-humanos en redes sociotécnicas
- **Aplicación:** Usuarios, algoritmos, interfaces y sistemas de recomendación como actantes
- **Relevancia para Steam:** Permite analizar cómo los algoritmos de Steam participan activamente en la construcción de relaciones sociales

2.2 Gubernamentalidad Algorítmica (Rouvroy, 2013; Antoinette Rouvroy & Thomas Berns, 2013)

- **Concepto central:** Gobierno a través de la modulación del entorno más que la disciplina de los sujetos
- **Aplicación:** Cómo Steam modula comportamientos a través del diseño de interfaces y sistemas de recomendación
- **Relevancia:** Marco para entender nuevas formas de poder en plataformas digitales

2.3 Subjetivación Digital (Lazzarato, 2006; Berardi, 2007)

- **Concepto central:** Producción de subjetividad a través de dispositivos tecnológicos
- **Aplicación gaming:** Perfiles de usuario, historial de juego, y métricas sociales como formas de subjetivación
- **Relevancia:** Explica cómo las plataformas producen tipos específicos de sujetos sociales

3. Teorías del Trabajo Digital y Producción de Valor

3.1 Trabajo Digital/Trabajo Gratis (Terranova, 2000; Fuchs, 2014)

- **Concepto central:** Los usuarios realizan trabajo no remunerado que genera valor para las plataformas
- **Aplicación:** Reviews, creación de contenido, interacciones sociales como formas de trabajo
- **Relevancia:** Marco para entender cómo las relaciones sociales se convierten en valor económico

3.2 Capitalismo Afectivo (Hardt & Negri, 2000; Lazzarato, 2004)

- **Concepto central:** Captura y monetización de afectos y emociones
- **Aplicación gaming:** Comunidades de jugadores, fandoms, y culturas de juego como fuentes de valor afectivo
- **Relevancia:** Explica la dimensión emocional de la extracción de datos

3.3 Prosumption (Ritzer & Jurgenson, 2010; Fuchs, 2014)

- **Concepto central:** Colapso entre producción y consumo en entornos digitales
- **Aplicación:** Los jugadores como simultáneamente consumidores y productores de contenido/datos
- **Relevancia:** Marco para entender la doble posición de los usuarios en Steam

1. Capitalismo de plataforma (Platform Capitalism) – Nick Srnicek (2017)

Base teórica:

- Las plataformas digitales (como Steam) operan bajo un modelo de acumulación basado en la extracción y monetización de datos de usuarios.
- Steam no solo vende juegos, sino que actúa como infraestructura que captura interacciones sociales, preferencias y comportamientos para generar valor económico (ej.: recomendaciones algorítmicas, mercados de skins).

Referencia clave:

- Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Polity Press.

2. Trabajo digital playbor (Playbor) – Julian Kücklich (2005) y Scholz (2013)

Base teórica:

- Los usuarios realizan "trabajo gratuito" al generar datos (reseñas, mods, comunidades) que enriquecen la plataforma. En Steam, esto incluye:
 - User-generated content: Talleres de mods, guías, discusiones.
 - Economías secundarias: Mercado de Community Market (datos de transacciones).
- Referencias clave:
- Kücklich, J. (2005). "Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry". *Fibreculture Journal*.
 - Scholz, T. (2013). *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*. Routledge.

3. Vigilancia comercial (Surveillance Capitalism) – Shoshana Zuboff (2019)

Base teórica:

- Steam implementa mecanismos de vigilancia mediante:
 - Telemetría: Recolección de horas jugadas, logros, interacciones sociales.
 - Microtargeting: Uso de datos para publicidad (ej.: ventas personalizadas).
- Referencia clave:
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. PublicAffairs.

4. Gubernamentalidad algorítmica (Algorithmic Governance) – Antoinette Rouvroy (2013)

Base teórica:

- Las plataformas regulan conductas mediante algoritmos. En Steam:
 - Sistemas de reputación: Análisis de comportamientos (ej.: informes de conducta).
 - Moderación automatizada: Detección de lenguaje inapropiado en chats.
- Referencia clave:
- Rouvroy, A. (2013). "Algorithmic Governmentality and the End(s) of Critique". *Society of the Query*.

5. Sociabilidad lúdica (Ludic Sociality) – Tom Boellstorff (2015)

Base teórica:

- Las interacciones sociales en plataformas de juegos (como los grupos de Steam) crean culturas digitales híbridas, donde lo lúdico y lo económico se entrelazan.
- Referencia clave:
- Boellstorff, T. (2015). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.

6. Economía afectiva (Affective Economies) – T.L. Taylor (2018)

Base teórica:

- Steam explota emociones y afectos (ej.: logros, coleccionables) para fidelizar usuarios y extraer datos.
- Referencia clave:
- Taylor, T.L. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press.

Conclusión para tu tesis:

Estas teorías permiten analizar Steam como:

- Estructura extractiva (Srnicek/Zuboff).
- Espacio de trabajo no remunerado (Kücklich/Scholz).
- Ambiente de control algorítmico (Rouvroy).
- Territorio de sociabilidad y afecto monetizado (Boellstorff/Taylor).

Recomendación metodológica: Combina etnografía digital (ej.: análisis de perfiles de Steam) con teoría crítica de datos para mostrar cómo los usuarios negocian su agencia dentro de estas estructuras.

¿Necesitas profundizar en alguna teoría en particular?



Hago un .docx con las referencias para generar una tabla



Documento sin título.docx
Documento

###INSTRUCCIÓN

Genera una tabla comparativa detallada sobre las principales teorías que explican las relaciones sociales en plataformas digitales de videojuegos, incluye los siguientes elementos:

###OUTPUT

- Nombre de la teoría y autor/a (con año de publicación),
- Conceptos principales (definir brevemente qué postula cada teoría sobre las relaciones sociales en plataformas digitales).
- Énfasis teórico (¿En qué aspectos se centra? ¿Pone énfasis en agencia, poder, resistencia, datificación, vigilancia, autonomía, mediación, representación, etc.?).
- Similitudes con otras teorías (¿Con qué otras perspectivas guarda relación y en qué coinciden?).
- Diferencias con otras teorías (¿En qué se distancia de las otras perspectivas y cuál es su aporte distintivo).
- Keywords esenciales (para facilitar la búsqueda y categorización de información en bibliografía y bases de datos). Entrégamelas en inglés

###INPUT: (pegue el resumen realizado a través de su primera búsqueda general)

Tabla Comparativa de Teorías sobre Relaciones Sociales en Plataformas de Videojuegos

Teoría y Autor/a (Año)	Conceptos principales	Énfasis teórico	Similitudes	Diferencias y aporte distintivo	Keywords en Inglés
Platform Capitalism – Smicek (2016)	Plataformas como infraestructuras que extraen valor de la interacción usuario-datos.	Explotación algorítmica, datificación, mediación técnica.	Coincide con Zuboff en la centralidad del dato; con Bucher en mediación algorítmica.	Aporta enfoque estructural sobre el rol económico de las plataformas.	platform capitalism, data extraction, infrastructure, digital labor
Surveillance Capitalism – Zuboff (2019)	Las plataformas extraen "excedente conductual" para predecir y modificar comportamiento.	Vigilancia, datificación, pérdida de autonomía.	Cercana a Smicek y Van Dijk por énfasis en datos; comparte crítica con Rouvroy.	Su énfasis está en la manipulación conductual sistemática.	surveillance capitalism, behavioral surplus, predictive analytics
Infrastructure Studies – Plantin et al. (2018)	Plataformas como infraestructuras invisibles que median la acción social.	Mediación, sociotécnico, opacidad estructural.	Compatible con Actor-Red y Platform Studies.	Destaca lo invisible como forma de poder.	invisible infrastructure, mediation, platform studies
Playbour – Küclich (2005); Dyer-Witheford & de Peuter (2009)	El juego como forma de trabajo no remunerado que genera valor.	Trabajo digital, biopoder, explotación.	Afin al capitalismo de plataformas; intersecta con subjetivación digital.	Aporta categoría específica para el trabajo en videojuegos.	playbour, digital labor, exploitation, biopower
Agencia Distribuida – Bucher (2018)	La agencia está condicionada por sistemas algorítmicos que regulan la interacción.	Algoritmos, agencia, visibilidad.	Se relaciona con Actor-Red y estudios críticos de algoritmos.	Introduce una visión matizada de la agencia bajo control algorítmico.	algorithmic agency, conditional visibility, interaction control
Gobernanza Algorítmica – Gillespie (2018); Rouvroy (2013)	Las plataformas gobiernan a través de normas codificadas algorítmicamente.	Poder, control, regulación sociotécnica.	Cercana a Bucher y Zuboff por la crítica al control algorítmico.	Enfatiza la dimensión normativa y política de la infraestructura.	algorithmic governance, moderation, automated control
Capital Social y Visibilidad – Bourdieu (1986); Marwick & Boyd (2011)	El estatus digital y la reputación constituyen capital social.	Representación, jerarquía, visibilidad.	Compatible con comunidades de práctica y subjetivación digital.	Aporta análisis del capital simbólico específico en plataformas.	social capital, visibility, symbolic power, digital status
Comunidades y Afectividad – Shaw (2014); Sundén & Paasonen (2018)	Las relaciones sociales están atravesadas por afectos y dinámicas de inclusión/exclusión.	Afecto, género, normatividad.	Coincide con estudios de comunidades y subjetivación.	Introduce dimensión afectiva y de resistencia.	digital affect, inclusion/exclusion, feminist media
Datificación y Performatividad – Amoore & Raley (2017)	Los datos producen subjetividades; no solo representan.	Datificación, performatividad, subjetividad.	Cercana a Van Dijk, Lazzarato y Zuboff.	Enfatiza el rol performativo de los datos.	data performativity, subject production, algorithmic identity
Economía del Dato – Van Dijk (2014)	Los datos son capital: el usuario, productor y objeto.	Capitalismo de datos, vigilancia, datificación.	Relacionada con Zuboff y Amoore.	Enfatiza lógica económica de la datificación.	datafication, data capitalism, dataveillance
Sociabilidad Lúdica – Boellstorff (2015)	Lo lúdico crea culturas digitales híbridas.	Cultura, ludicidad, comunidad.	Coincide con comunidades de práctica y teoría de juegos.	Aporta visión antropológica de la interacción lúdica.	ludic sociality, game culture, digital community
Platform Studies – Bogost & Montfort (2009)	Las plataformas moldean prácticas culturales.	Mediación técnica, infraestructura cultural.	Relacionada con infraestructura y Actor-Red.	Aporta análisis computacional y cultural.	platform studies, computational culture, software structure
Teoría del Actor-Red – Latour (2005); Callon (1986)	Actantes humanos y no-humanos configuran redes sociotécnicas.	Agencia distribuida, redes, mediación.	Coincide con Bucher y Plantin.	Aporta enfoque simétrico entre humanos y algoritmos.	actor-network theory, sociotechnical networks, distributed agency
Subjetivación Digital – Lazzarato (2006); Berardi (2007)	Los dispositivos tecnológicos producen subjetividades.	Subjetividad, control, semicapitalismo.	Se enlaza con Amoore y Zuboff.	Introduce crítica desde filosofía política y estética.	digital subjectivation, biopolitics, semicapitalism

Pregunta lo que quieras

Selección de 3 referencias

Colonialismo de Datos – Couldry & Mejias (2019)	Los datos son extraídos como forma de acumulación colonial.	Poder, extracción, crítica decolonial.	Coincide con Zuboff y Van Dijck.	Aporta crítica desde la colonialidad del dato.	data colonialism, extraction, decolonial critique
Estudios Críticos de Algoritmos – Gillespie (2014); Seaver (2017)	Los algoritmos tienen efectos políticos, sociales y culturales.	Política algorítmica, mediación, opacidad.	Compatible con Bucher, Rouvroy y Actor-Red.	Aporta mirada crítica y empírica sobre algoritmos.	critical algorithm studies, algorithmic politics, opacity
Teoría de Juegos y Socialización Digital – Yee (2006); McGonigal (2011)	Los juegos diseñan interacciones sociales específicas.	Mecánicas, gamificación, interacción.	Coincide con playbour y comunidades de práctica.	Aporta enfoque desde diseño de juegos.	game mechanics, gamification, social interaction

Scispace me ayuda a corroborar si estas referencias tienen pertinencia:

-Interacción en espacios sociotécnicos

-Percepción sobre el rol de usuario y jugador

My Searches / How does the Teoría de Juegos influence social interactions in digit... Save

Standard High Quality Deep Review



Answer from top 5 papers

La Teoría de Juegos, or Game Theory, significantly influences social interactions in digital environments, particularly within online gaming. This theoretical framework helps to understand the strategic interdependence among players, shaping their behaviors and decisions in competitive and cooperative contexts. The integration of social cues in digital games enhances player experience and social presence, which are critical for fostering meaningful interactions (Gajadhar et al., 2008).

Strategic Interdependence

- Game Theory elucidates how players' decisions are interlinked, necessitating awareness of others' actions to optimize their own outcomes (ترينان et al., n.d.).
- This interdependence manifests in various forms, such as cooperation in team-based games or competition in leaderboards, influencing player engagement and satisfaction (Wang, 2024).

Social Cues and Player Experience

- The presence of audio and visual cues in gaming environments enhances social interactions, leading to increased feelings of connection and engagement among players (Gajadhar et al., 2008).

Read More

Save to Notebook APA, Bullets Find Topics

Papers (10 / 100)

Insights

Add a Column

Create new column

Suggested Columns

- + TLDR
- + Conclusions
- + Summarized Abstract
- + Results
- + Summarized Introduction
- + Methods Used
- + Literature Survey
- + Limitations
- + Contributions
- + Practical Implications

Show 11 More

1. See no rival, hear no rival : the role of social cues in digital game settings

BJ Brian Gajadhar, de Yaw Yvonne Kort, WA Wijnand IJsselstein

31 Dec 2008

66 15 Request PDF Podcast Chat

66

The paper does not specifically address the Teoría de Juegos or its influence on social interactions in digital environments. It focuses on the impact of audio and visual social cues on player experience and social presence in gaming.

Journal Article • 10.54097/ig3j357

2. Research on Online Games and Social Interaction

Xian Wang

22 Oct 2024 - International journal of education and humanities

PDF Summary Podcast Chat

66

The paper does not specifically mention "Teoría de Juegos." However, it discusses social exchange theory, which influences social interactions in digital environments by promoting cooperation and reciprocity among players, enhancing their social relationships and overall gaming experience.

Journal Article • 10.54097/ig7e4052

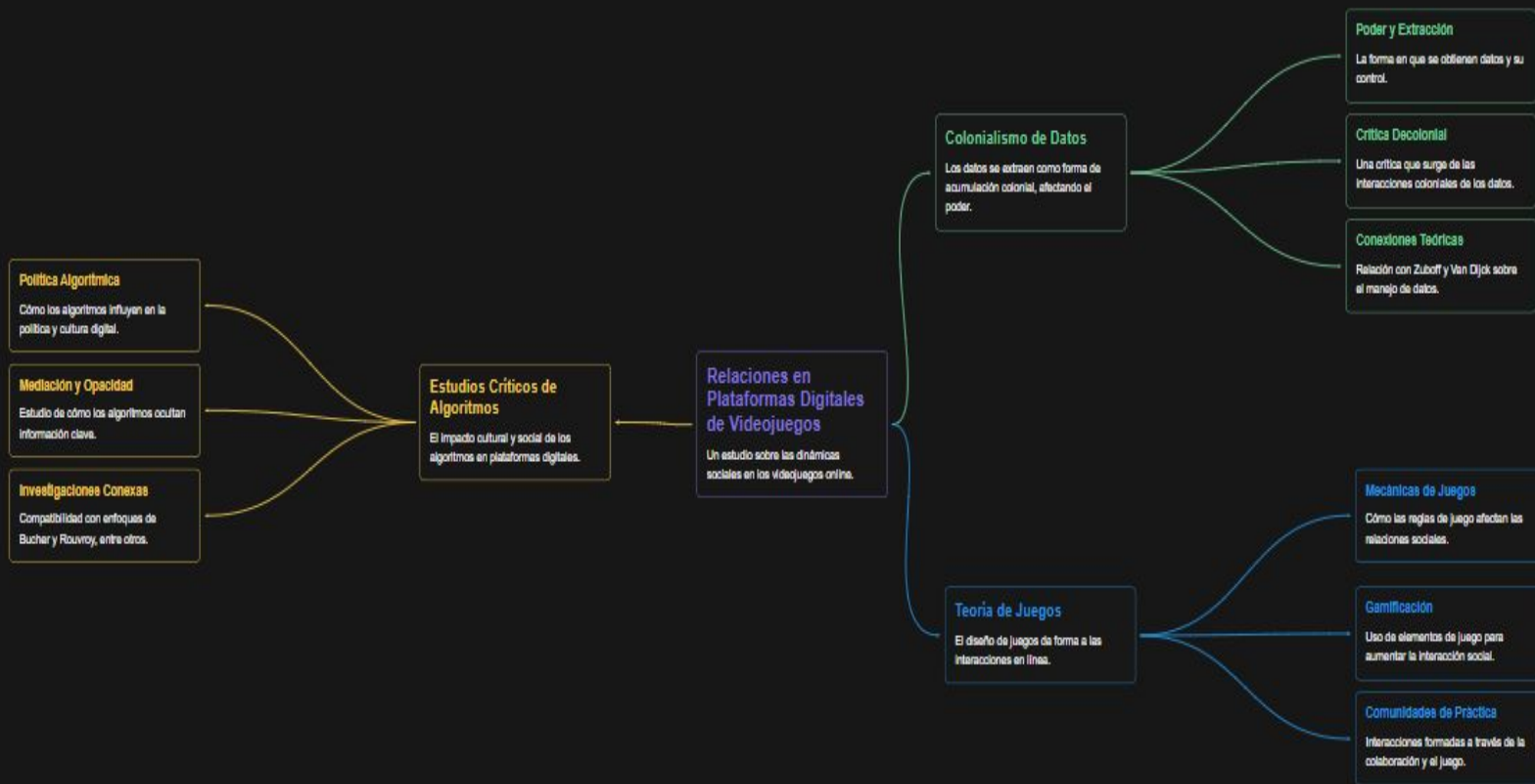
3. Research on Online Games and Social Interaction

Xian Wang

17 Sep 2024 - International journal of education and humanities

The paper does not specifically address the influence of Game Theory (Teoría de Juegos) on social interactions in digital environments. It focuses on social exchange theory and symbolic interaction theory to analyze interactions in online

MAPA CONCEPTUAL



ESTADO DEL ARTE

Voy adjuntando los textos que considero más importantes, archivándolos en su respectiva carpeta de Zotero.

¿De qué manera los usuarios chilenos de Steam negocian, confrontan o reproducen las lógicas del capitalismo de plataformas, y cómo perciben su rol dentro del ecosistema algorítmico de producción, extracción y mercantilización de datos?

Open Access | Journal Article | 10.5209/HICS.55910

Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital

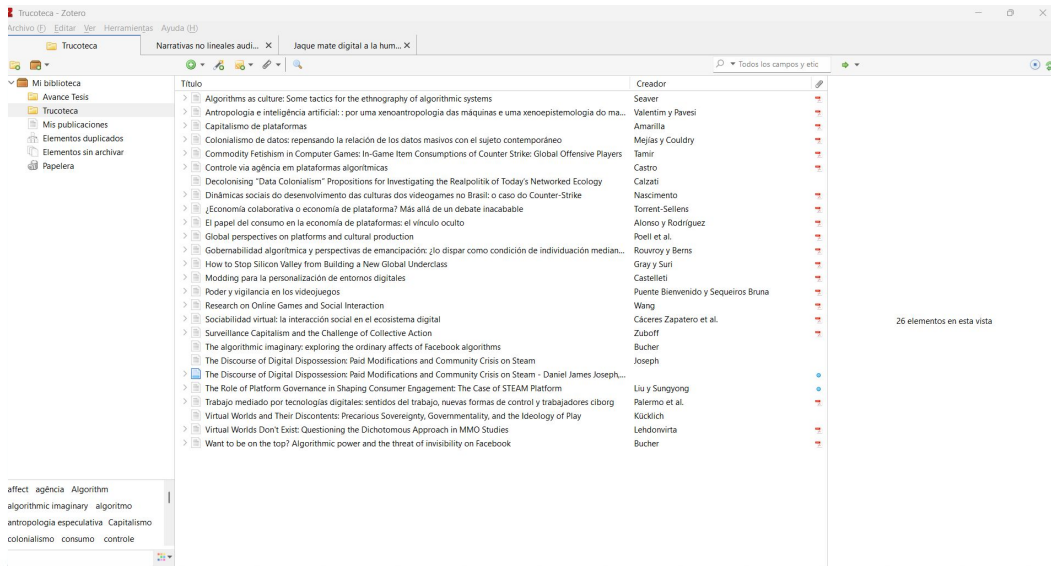
María Dolores Cáceres Zapatero, - 24 Apr 2017 - Historia Y Comunicacion Social -

+2 more

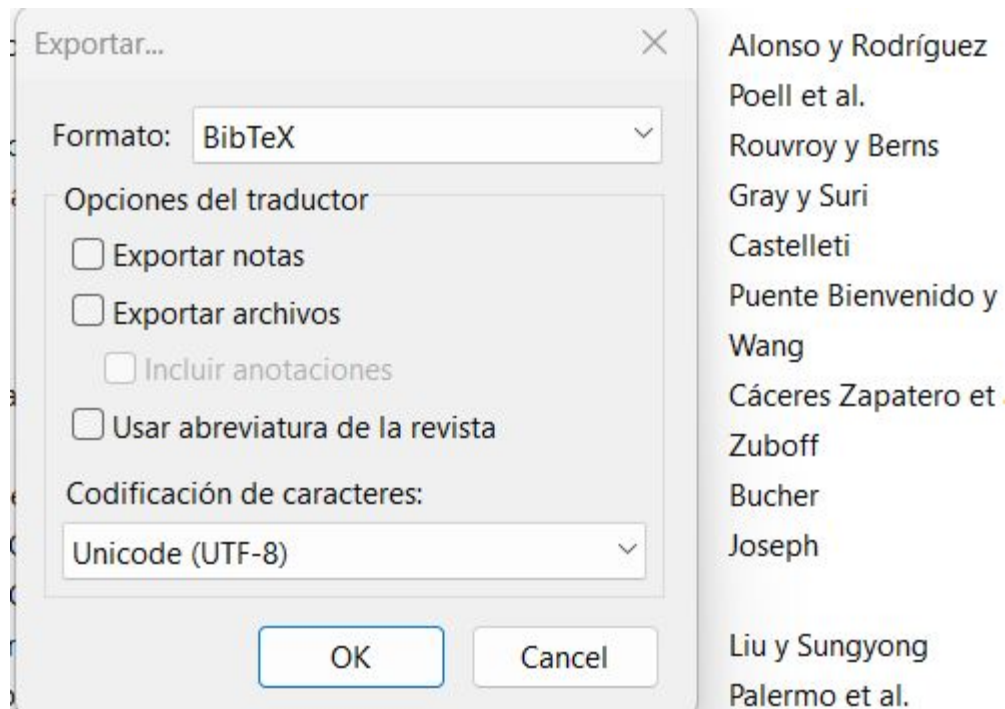


TL;DR: In this paper, the authors introduce the concept of virtual sociability as a framework for rethinking forms of sociality in the digital environment and introd [read more](#)

Abstract: Since the use of ICT in everyday life is extensively widespread, the uninterrupted and ubiquitous hyperconnection is mediating in much of the [read more](#)



Exporto un BibTeX para trabajar en ResearchRabbit y Litmaps para considerar incorporar más textos



14 Selected Papers

Remove from:

Untitled Collection

Add to Other Collection

EXPLORE PAPERS

Similar Work

987

Earlier Work

1

Later Work

141

EXPLORE PEOPLE

These Authors

18

Suggested Authors

195

EXPLORE OTHER CONTENT

Linked Content

25

EXPORT PAPERS

BibTeX

RIS

CSV

PUBLIC COLLECTION

SHAREABLE LINK

Copy

COLLABORATORS

Edit

Similar Work

Filter

Relevance

☐ Abstracts

☒ Comments

Select All

Kitchin

Kitchin

2017

↳ 550

Thinking critically about and researching algorithms

Information, Communication & Society

Gillespie

...

Boczkowski

2013

↳ 926

The Relevance of Algorithms

Pasquale

Pasquale

2015

↳ 1799

The Black Box Society

Beer

Beer

2009

↳ 580

Power through the algorithm? Participatory web cultures and the technological unconscious:

New Media & Society

Beer

Beer

2017

↳ 397

The social power of algorithms

Information, Communication & Society

Eslami

...

Sandvig

2015

↳ 384

Connections

Click to Hide

Connections between your collection and 50 papers

Graph Type

Labels

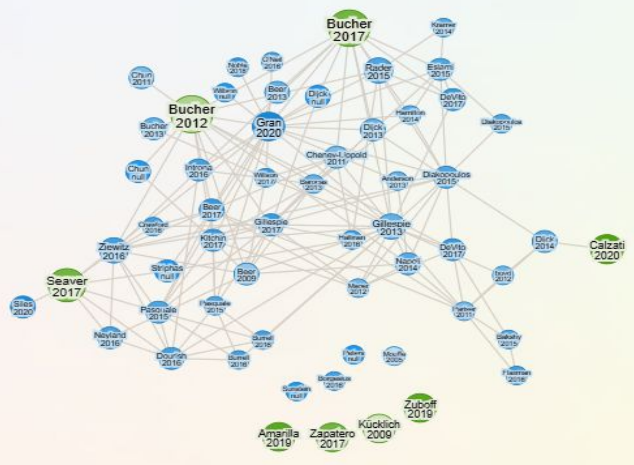
Network

Timeline

First Author

Last Author


Filter these items



Zoom Out

Fit All

Zoom In



EXPLORE PEOPLE

These Authors

143

Suggested Authors

348

EXPLORE OTHER CONTENT

Linked Content

94

EXPORT PAPERS

BibTeX

RIS

CSV

IMPORT SYNC

Default Workspace

LITMAPS

Untitled Litmap

TAGS

You have no Tags

Explore Related Articles

Automated citation and reference search

Monitoring Enabled

You'll receive emails for new relevant publications

New!

Analyze Litmap with AI

Select prompt...

This is an experimental feature for Litmaps Pro. Your data is never used to train AI models.

Find...

Bucher, 2012 ☐

Want to be on the top? Algorithmic power and the threat of invisibility on Facebook

New Media Soc.

38 REFERENCES

945 CITATIONS

Tag + Add to Litmap Remove

Bucher, 2017 ☐

The algorithmic imaginary: exploring the ordinary affects of Facebook algorithms

The Social Power of Algorithms

40 REFERENCES

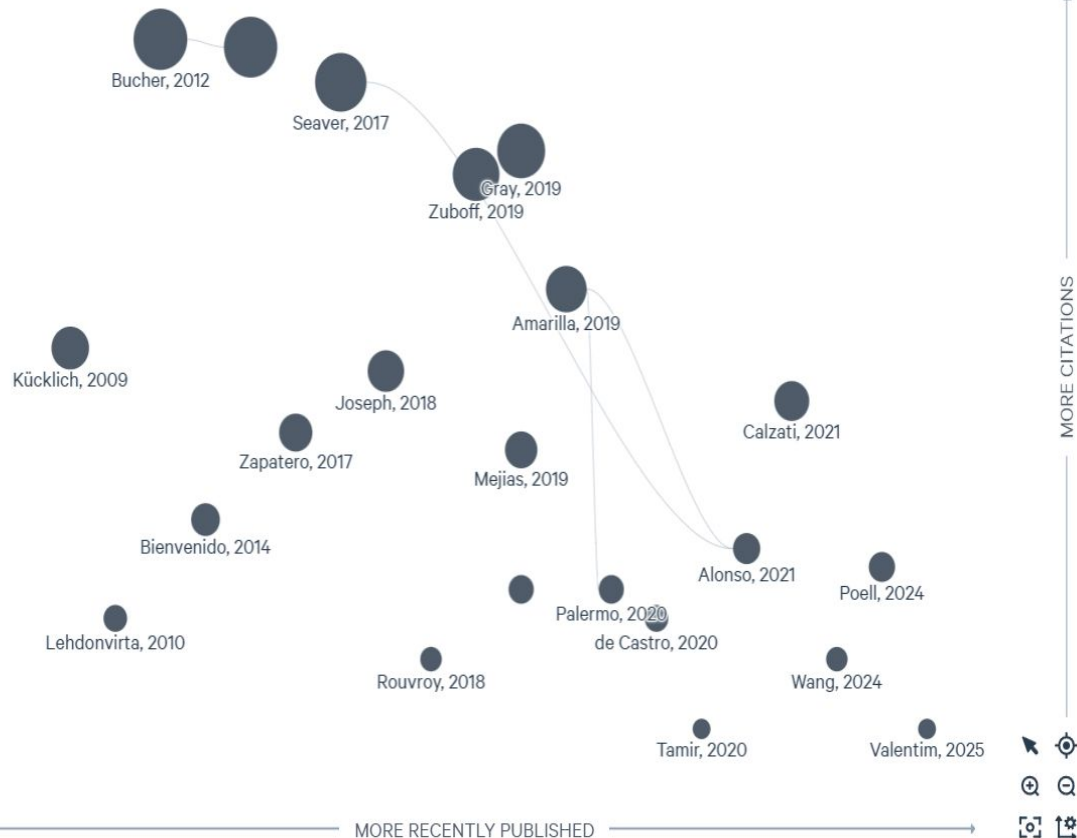
874 CITATIONS

Tag + Add to Litmap Remove

Seaver, 2017

☐

T



MORE RECENTLY PUBLISHED

< 1 - 20 of 22 >

Finalmente, exporté en .html las referencias de la carpeta de Zotero para realizar una lectura curada.



Informe de Zotero.html
Archivo

*El archivo a continuación contiene artículos con autor, título y resumen.

*Quiero que leas los resúmenes y me ayudes con la siguiente tarea: Mi objetivo es: analizar cómo los usuarios chilenos de Steam negocian y se relacionan con las lógicas del capitalismo de plataformas y cómo ellos perciben su rol en la misma.

1. Analiza los artículos mencionados. Usa solo estos textos y nada más.
2. Crea una lista de lectura que me lleve de principiante a avanzado, comenzando con textos generales y terminando con los más específicos
3. Para cada texto, identifica 2 preguntas que representen mi "meta de aprendizaje", basadas en el resumen.
4. Minimiza la cantidad de textos que necesito leer. Excluye los que parezcan redundantes. Concéntrate en el 20% de textos que contienen el 80% del contenido.
5. Si excluyes textos, indícame brevemente por qué fueron descartados
6. En cada artículo resume brevemente los objetivos y métodos aplicados



Lista de Lectura: De lo General a lo Específico (mínima, de alta utilidad)

1. Capitalismo de plataformas – Laura Amarilla (2019)

Objetivos y métodos: Análisis conceptual del capitalismo de plataformas como régimen económico emergente. Enfoque teórico con revisión crítica de autores clave (Srnicek, Zuboff, etc.).

Preguntas clave:

- ¿Cuáles son los rasgos fundamentales del capitalismo de plataformas y cómo se manifiestan en el uso cotidiano de plataformas digitales?
 - ¿Qué tensiones emergen entre la lógica del mercado y las formas de agencia digital de los usuarios?
- **Por qué incluirlo:** Base teórica directa y en español, útil como introducción a tu marco analítico.

2. Colonialismo de datos – Mejías & Couldry (2019)

Objetivos y métodos: Propone que la extracción masiva de datos es una nueva forma de colonialismo. Usa analogías históricas para analizar el poder digital. Enfoque teórico crítico.

Preguntas clave:

- ¿Cómo se normaliza la extracción de datos personales como una forma de explotación contemporánea?
 - ¿Qué paralelos existen entre el colonialismo histórico y el uso de datos por plataformas como Steam?
- **Por qué incluirlo:** Ofrece un marco interpretativo potente para pensar el rol del usuario como sujeto colonizado/dominado.

3. Algorithms as Culture – Nick Seaver (2017)

Objetivos y métodos: Propuesta metodológica para estudiar algoritmos desde la etnografía. Crítica visiones técnicas y propone ver los algoritmos como sistemas culturales.

Pregunta lo que quieras

+ Herramientas



Preguntas clave:

- ¿Cómo pueden estudiarse etnográficamente los algoritmos desde la práctica y no solo desde su diseño técnico?
- ¿Qué dimensiones sociales y culturales emergen al tratar los algoritmos como parte de la vida cotidiana?
- **Por qué incluirlo:** Directamente útil para articular tu propio enfoque antropológico con plataformas como Steam.

4. Commodity Fetishism in Computer Games – Aykut Tamir (2020)

Objetivos y métodos: Estudio cualitativo de foros de Steam y Reddit sobre consumo de objetos virtuales inútiles en CS:GO. Usa teoría marxista de fetichismo de la mercancía.

Preguntas clave:

- ¿Qué motivaciones simbólicas y sociales tienen los jugadores al consumir objetos virtuales no funcionales?
- ¿Cómo se reproduce la lógica capitalista dentro de los entornos lúdicos digitales?
- **Por qué incluirlo:** Se centra en usuarios de Steam y explora directamente la lógica de consumo digital, similar a tu foco.

5. Controle via agência em plataformas algorítmicas – Julio C. Lemes de Castro (2020)

Objetivos y métodos: Análisis teórico sobre la co-producción de control y agencia en plataformas algorítmicas. Discute vigilancia y gobernanza desde Foucault.

Preguntas clave:

- ¿Cómo coexisten la agencia del usuario y el control algorítmico en plataformas digitales?

Pregunta lo que quieras

+ Herramientas



🗑️ Textos descartados (y por qué)

- **Algorithmic culture (Ted Striphas)** y **A New Algorithmic Identity (Cheney-Lippold)**: útiles pero redundantes con Seaver y Mejías.
- **Critical Questions for Big Data (boyd & Crawford)**: panorámico, pero ya abarcado por Amarilla y Mejías con más enfoque.
- **Algorithms of Oppression (Noble)**: centrado en raza y búsquedas; no se alinea directamente con tu foco.
- **Dinâmicas sociais do Counter-Strike (Souza & Nascimento)**: muy centrado en Brasil y en el desarrollo histórico del CS, no en capitalismo de plataformas.
- **Antropologia e inteligência artificial (Valentim & Pavesi)**: especulativo y centrado en IA; útil para IA general pero no para Steam/usuarios.
- **Automated Media (Napoli)** y **Algorithm Awareness (Hamilton et al.)**: abordajes teóricos medios/tecnológicos, ya contenidos en los textos seleccionados.

📘 Conclusión: Lectura mínima recomendada

Orden	Título	Autor	Nivel
1	Capitalismo de plataformas	Amarilla	General, introductorio
2	Colonialismo de datos	Mejías & Couldry	Crítico, estructural
3	Algorithms as Culture	Seaver	Metodológico, etnográfico